NOVAG®
SUPER NOVA

MODE D'EMPLOI

TABLE DES MATIERES

PART I

I. GENERALITES

II. POUR COMMENCER A JOUER

III. CARACTERISTIQUES DU JEU

a) Comment jouer un coup
b) Prise d'une pièce
c) Coups illégaux
d) Roque
e) Prise en passant
f) Promotion / sous-promotion des pions
g) Pat / Nul
h) Echec au Roi, Echec et Mat
i) Abandon

IV. FONCTIONS SPECIALES

1) Touche NEW GAME
2) Touche SET LEVEL
3) Touche GO
4) Touche RANDOM
5) Touche REFEREE
6) Touche HINT
7) Touche TARCE BACK
8) Touche COLOR
9) Touche VERIFY
10) Touche SET UP
    a) Retirer une pièce
    b) Entrer une pièce
    c) Déplaces une pièce sur une autre case
11) Touche CLEAR BOARD
12) Touche CLEAR
13) Touche INFO
14) Touche RESTORE
15) Touche TRACE FORWARD
16) Touche SOUND

17) Touche SOLVE MATE
18) Touche EASY
19) Touche AUTOPLAY
20) Touche NEXT BEST

V. AFFICHAGE LCD DU NOVAG SUPER NOVA

VI. APPENDICE

A. Entretien de votre ordinateur
B. Comment éviter les fausses pannes
C. Données techniques

PART II

Votre ordinateur d'échecs NOVAG SUPER NOVA peut être connecté aux extensions du NOVAG SUPER SYSTEM, (connexion avec votre jeu NOVAG SUPER NOVA à un ordinateur du type PC, ou/et à votre téléviseur avec l'interface en option, ou/et à l'un des plateau sensitif NOVAG) pour celà des instructions particulières d'utilisation seront éditées prochainement et seront jointes avec chaque extension.

PART I

I. GENERALITES

Comparé à d'autres échiquiers électroniques, le NOVAG SUPER NOVA est d'une utilsation très simple. Toutefois, nous vous recommandons de lire attentivement les instructions suivantes avant de commencer à jouer. Chaque section est clairement détaillée de façon qu'il ne soit pas nécessaire de tout lire en une seule fois.

Si un problème de mauvais fonctionnement se présente, consultez le paragraphe "Comment éviter les fausses pannes".

ALIMENTATION:
Piles:
Le NOVAG SUPER NOVA fonctionne à l'aide de 6 piles alcalines R6 de 1,5V non incluses (n'utilisez pas de piles ordinaires qui entraîneraient un fonctionnement irrégulier de l'appareil). Placez les piles dans le compartiment à piles situé sous l'appareil en respectant le sens des polarités indiqué au fond du compartiment. Un jeu de piles neuves dure environ 50 heures en utilisation continue.

Adaptateur:
Utilisez l'adaptateur No. 8210 vendu séparément pour votre NOVAG SUPER NOVA. Avant de brancher l'adaptateur, assurez-vous que le voltage correspond à votre installation électrique. La prise adaptateur de NOVAG SUPER NOVA est située à l'arrière de l'appareil.

Note: L'utilisation d'un autre adaptateur que celui qui est conseillé enlève tout droit à la garantie en cas de détérioration.

Mémoire:
Le NOVAG SUPER NOVA est doté d'une mémoire lui permettant de retenir tous les coups joués dans une partie. Toutefois, si l'appareil n'est plus alimenté (absence de piles ou d'adaptateur) la mémoire des coups joués dans la partie sera totalement effacée.

II. POUR COMMENCER A JOUER

1. Placez les pièces sur l'échiquier dans leur position de départ. (Pièces blanches sur les rangées 1 et 2, pièces noires sur les rangées 7 et 8).

2. Mettez l'interrupteur situé à l'arrière du NOVAG SUPER NOVA sur ON, que vous fassiez fonctionner l'appareil sur piles ou sur le courant à l'aide de l'adaptateur.
3. Appuyez sur la touche NEW GAME. Vous entendrez 3 bips indiquant que vous pouvez jouer le premier coup pour les Blancs.
4. Quand vous allumez l'ordinateur il se met automatiquement au niveau 1. Vous pouvez sélectionner un niveau de jeu supérieur en appuyant sur la touche SET LEVEL autant de fois qu'il est nécessaire pour voir s'afficher le chiffre correspondant au niveau souhaité sur l'écran (le niveau augmentant de 1 à chaque pression). Voir Section IV.2 pour le réglage des niveaux et leur contrôle de temps.
5. Après avoir sélectionné le niveau, appuyez sur la touche GO pour mettre fin à cette fonction.

Pour entrer votre premier coup, appuyez doucement sur la pièce que vous souhaitez déplacer. Les voyants des coordonnées de la case qu'elle occupe s'allumeront. Placez ensuite la pièce sur la case souhaitée en appuyant doucement. L'ordinateur enregistre immédiatement le déplacement de votre pièce et commence aussitôt à réfléchir à sa réponse.

III. CARACTERISTIQUES DU JEU

a) Comment jouer un coup

Le NOVAG SUPER NOVA est un échiquier à sensors qui enregistre vos coups automatiquement quand vous appuyez doucement sur les cases. Les coups qui doivent être exécutés pour le NOVAG SUPER NOVA sont indiqués par les voyants des rangées et des colonnes ainsi que sur l'écran. Chaque case de l'echiquier est déterminée en accord avec les règles adoptées par la Fédération Internationale Des Echecs (F.I.D.E.). Ce sont les coordonnées de chaque case, de al à h8. Tous les coups sont aussi affichés sur l'écran.

Si vous ne voyez pas le mot COMP sur l'écran, et s'il n'y a aucun voyant d'allumé sur l'échiquier, c'est que c'est à vous de jouer. La couleur qui a le trait est indiquée en bas de l'écran. Un rectangle blanc indique les Blancs ont le trait, alors qu'un rectangle noir plein indique que c'est aux Noirs de jouer.

Pour jouer un coup, appuyez doucement sur la pièce que vous voulez déplacer (vous pouvez aussi appuyer sur la case sur laquelle elle se trouve), et vous verrez les voyants de la rangée et de la colonne correspondant à cette case s'allumer. Pour achever votre coup, soulevez cette pièce et placez-la sur la case où vous voulez la mettre et appuyez doucement sur cette case. L'écran affichera votre coup complet et le symbole COMP apparaîtra sur l'écran. Le NOVAG SUPER NOVA commencera immédiatement à analyser sa réponse.

Pour jouer un coup pour le NOVAG SUPER NOVA - quand le NOVAG SUPER NOVA a fini d'analyser sa réplique, il affiche son coup sur l'écran et allume également les voyants des rangées et des colonnes qui correspondent à son coup, le mot COMP disparaît de l'écran - appuyez doucement sur la case indiquée, soulevez sa pièce et complétez le coup comme si vous le jouiez vous-même. Posez la pièce sur la case indiquée et retirez éventuellement la pièce prise par le NOVAG SUPER NOVA sans appuyer sur la case de prise.

Note: Pendant que l'ordinateur réfléchit (COMP est affiché sur l'écran), toutes les touches sont inutilisables à l'exception de la touche GO qui permet d'interrompre la réfléxion de l'ordinateur. Celui-ci jouera alors le meilleur coup qu'il aura trouvé au moment de l'interruption.

b) Prise d'une pièce

Si le NOVAG SUPER NOVA prend une de vos pièces, il le montre sur l'écran par le symbole " x " et dans le cas d'une prise en passant, il affiche également " EP ". Jouez le coup demandé par le NOVAG SUPER NOVA et retirez la pièce prise sans appuyer sur la case où elle se trouvait. Si vous voulez prendre une pièce de l'ordinateur, effectuez le coup normalement, mais n'oubliez pas de retirer la pièce prise.

c) Coups illégaux

Le NOVAG SUPER NOVA est programmé selon les règles internationales établies par la F.I.D.E. Les coups illégaux ne sont pas permis et le NOVAG SUPER NOVA fera entendre 3 bips et affichera " Er r " sur l'écran si vous essayez de jouer un coup contraire aux réglage.

d) Roque

Conformément aux réglage, pour exécuter un Roque, vous devez déplacer le Roi d'abord, puis la Tour en appuyant doucement sur les cases comme pour un déplacement normal. Si le NOVAG SUPER NOVA veut exécuter un Roque, il indiquera les cases sur lesquelles vous devrez appuyer.

e) Prise en passant

Si vous effectuez cette prise de pion spéciale, vous n'avez qu'à appuyer sur les cases de DEPART et d'ARRIVEE de ce coup, comme pour un coup normal. Rappelez-vous que vous devez retirer de l'échiquier le pion capturé et que vous devez appuyer doucement sur la case sur laquelle il se trouvait.

Lorsque le NOVAG SUPER NOVA effectue une prise en passant, il affiche les lettres " EP " sur l'écran avec le symbole " x ".

f) Promotion / Sous-promotion des pions

Si l'un de vos pions atteint la 8e rangée, le NOVAG SUPER NOVA vous demandera en quelle pièce vous voulez le promouvoir. Appuyez sur la touche de la pièce de votre choix. Quand le NOVAG SUPER NOVA promeut l'un de ses pions, il affiche sur l'écran la pièce sélectionnée. Mais si vous n'avez pas vu l'affichage du symbole, vous pouvez utiliser la touche VERIFY pour savoir quelle pièce a été choisie par le NOVAG SUPER NOVA.

g) Pat / Nul

Le NOVAG SUPER NOVA annonce un pat en affichant " d St " sur l'écran, ainsi que le signe " = ". Le NOVAG SUPER NOVA reconnaît les conditions qui font qu'une partie est nulle, telles qu'elles sont définies par la F.I.D.E. Voici ce qui l'ordinateur affiche dans trois cas de nul:

Nul en raison d'un matériel insuffisant pour mater:	d_in	=
50 coups sans prise ni poussée de pion:	d_50	=
Répétition d'une position à 3 reprises:	d_3	=

h) Echec au Roi / Echec et mat

Une croix "†" dans le coin droit de l'écran indique un échec au Roi. Si cet échec est le dernier de la partie, c'est-à-dire si c'est un échec et mat, le symbole " ‡ " apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran, ainsi que le mat " Mate " et la couleur du perdant.

IV. FONCTIONS SPECIALES

1) Touche NEW GAME (nouvelle partie)

Si vous appuyez sur la touche NEW GAME, cela remet l'échiquier interne du NOVAG SUPER NOVA en position de départ. Cette touche fonctionne même lorsque vous êtes dans les modes spéciaux tels que SET UP, VERIFY et LEVEL. Toutefois, le niveau de jeu fixé pour la partie précédente sera maintenu.

2) Touche SET LEVEL (réglage de niveau)

Votre NOVAG SUPER NOVA a 48 niveaux de jeu différents qui lui permettent de s'adapter à n'importe quelles conditions de jeu souhaitées par vous. Ces 48 niveaux sont divisés en 6 sections dont les caractéristiques se trouvent dans le tableau suivant. (s - seconde, m - minutes, 60 = 60 coups).

Pour mettre le NOVAG SUPER NOVA à l'un des 48 niveaux, appuyez sur la touche SET LEVEL. Chaque pression sur la touche accroît le niveau d'une unité et vous verrez sur l'écran le numéro du niveau que vous avez sélectionné. Référez-vous au tableau pour la signification de chacun des 48 niveaux. Vous pouvez aussi utiliser une autre méthode (plus rapide) pour sélectionner un niveau: appuyer sur la case qui correspond au niveau que vous souhaitez sélectionner. Voyez le tableau suivant pour savoir à quelle case correspond chaque niveau.

Tableau pour la sélection des niveaux de jeu sur l'échiquier

	A	B	C	D	E	F	G	H
8	8	16	24	32	40	48		
7	7	15	23	31	39	47		
6	6	14	22	30	38	46		
5	5	13	21	29	37	45		
4	4	12	20	28	36	44		
3	3	11	19	27	35	43		
2	2	10	18	26	34	42		
1	1	9	17	25	33	41		

TABLEAU DES NIVEAUX

Niveau	Description	Niveau	Description
1	60 coups en 5 m.	25	analyse 1 demi-coup
2	60 coups en 30 m.	26	analyse 2 demi-coups
3	60 coups en 60 m.	27	analyse 3 demi-coups
4	45 coups en 90 m.	28	analyse 4 demi-coups
5	40 coups en 90 m.	29	analyse 5 demi-coups
6	40 coups en 100 m.	30	analyse 6 demi-coups
7	40 coups en 120 m.	31	anlayse 7 demi-coups
8	40 coups en 150 m.	32	analyse 8 demi-coups
9	2 s. par coup	33	analyse 9 demi-coups
10	5 s. par coup	34	analyse 10 demi-coups
11	10 s. par coup	35	analyse 11 demi-coups
12	15 s. par coup	36	analyse 12 demi-coups
13	30 s. par coup	37	analyse 13 demi-coups
14	1 m. par coup	38	analyse 14 demi-coups
15	2 m. par coup	39	analyse 15 demi-coups
16	3 m. par coup	40	analyse 16 demi-coups
17	partie en 3 m.	41	1 s. limité à 1 demi-coup
18	partie en 5 m.	42	1 s. limité à 2 demi-coups
19	partie en 10 m.	43	1 s. limité à 3 demi-coups
20	partie en 15 m.	44	1 s. limité à 4 demi-coups
21	partie en 30 m.	45	1 s. limité à 5 demi-coups
22	partie en 60 m.	46	1 s. limité à 6 demi-coups
23	partie en 90 m.	47	1 s. limité à 7 demi-coups
24	partie en 120 m.	48	1 s. limité à 8 demi-coups

TR: pour les contrôles de temps de tournoi (Niveau 8 le plus fort)
FT: temps de l'ordinateur fixe
SD: parties au KO. Parties au finish (les pendules font un compte à rebours jusqu'à zéro et 3 bips sonores annoncent le dépassement du temps).
FD: Profondeur d'analyse fixée - le NOVAG SUPER NOVA n'analyse que jusqu'à la profondeur fixée.
AN: Mode analyse pour les problèmes plus difficiles, recherches plus profondes.
EA: modes faciles, le NOVAG SUPER NOVA analyse pendant seulement une seconde et limite sa recherche de mat jusqu'au nombre de demi-coups spécifié.

3) Touche GO (Joue)

Cette touche commande les fonctions suivantes:

a) Pour que le NOVAG SUPER NOVA analyse pour le camp qui a le trait.
b) Pour mettre fin à l'analyse d'un coup (seulement pendant que le NOVAG SUPER NOVA est en train d'analyser) et pour le forcer à jouer le coup qu'il considère à ce moment-la comme le meilleur. Il est conseillé de laisser au moins 5 secondes de temps d'analyse au NOVAG SUPER NOVA avant d'appuyer sur cette touche, de façon qu'il ait le temps de trouver un coup raisonnable.
c) Pour sortir du mode SET UP.
d) Pour sortir du mode VERIFY.
e) Pour sortir du mode SET LEVEL.
f) Pour mettre fin au mode AUTOPLAY et DEMO.
g) Pour faire démarrer la recherche d'un mat.

4) Touche RANDOM (Hasard)

Le NOVAG SUPER NOVA joue toujours le coup le plus fort d'après ses analyses. Cela peut provoquer les parties qui se répètent, avec moins de variété que vous l'auriez souhaité. Si vous appuyez une fois sur la touche " RANDOM " (Hasard), cela mettra en fonction le mode "hasard" dans lequel le NOVAG SUPER NOVA sélectionnera ses coups dans une liste de coups possibles qui sont de valeur à peu prés similaire d'aprés ses évaluations. Si vous appuyez sur la touche "RANDOM" lorsque cette fonction est déja activée, cela y met fin. L'écran affiche " rA n≡" si la fonction de hasard est activée et seulement " rA n " si elle est coupée.

5) Touche REFEREE (Arbitre)

Si vous voulez entrer une position d'ouverture, vous pouvez utiliser ce mode en appuyant sur la touche " REFEREE " et le NOVAG SUPER NOVA n'analysera pas tant que vous ne le lui demanderez pas en appuyant sur la touche GO. De cette façon vous pouvez entrer tous les coups d'ouverture sans que le NOVAG SUPER NOVA intervienne, jusqu'à ce que vous ayez atteint une position que vous souhaitez jouer contre le NOVAG SUPER NOVA. Lorsque le mode " REFEREE " est activé, l'écran affiche " rE F≡" et seulement " rE F " quand il est coupé. Les fonctions suivantes sont disponibles quand vous êtes dans le mode " REFEREE ": TRACE BACK, CHANGE COLOR, HINT, SET UP, VERIFY et SOUND.

6) Touche HINT (Conseil)

Si vous souhaitez un conseil pour votre prochain coup à jouer, appuyez sur cette touche, et le NOVAG SUPER NOVA montrera le coup qu'il considère comme le meilleur pour la couleur qui a le trait. Le coup suggéré est le meilleur coup possible dans la position telle que le NOVAG SUPER NOVA l'a analysée au niveau fixé par vous.

7) Touche TRACE BACK (Retour en arrière)

Le NOVAG SUPER NOVA vous permet de faire un retour en arrière sur la partie, ce qui vous donne la possibilité de corriger n'importe quelle faute ou de jouer une variante différente. Notez toutefois que si vous avez utilisé les fonctions CHANGE COLOR ou SET UP pour changer la position d'une ou plusieurs pièces, tous les coups précédents seront effacés et les fonctions TRACE BACK et TRACE FORWARD ne seront plus utilisables pour les coups antérieurs au changement de couleur ou de position.

Chaque pression sur la touche TAKE BACK opère un retour en arrière d'un demi-coup et ce déplacement sera affiché à l'envers sur l'écran. Exécutez ce coup comme n'importe quel autre coup en appuyant sur les cases indiquées par le NOVAG SUPER NOVA. Si vous effectuez le retour en arrière jusqu'au début de la partie, l'écran affichera " bE G ". Si le coup effectué en arrière est une prise, l'écran affiche la couleur et le type de la pièce prise et la case sur laquelle il faut la replacer. Remettez la pièce sur la case indiquée et appuyez doucement dessus.

Note: Pour continuer une partie après un retour en arrière, entrez simplement votre prochain coup, ou si vous voulez que le NOVAG SUPER NOVA joue à partir de cette position, appuyez simplement sur la touche GO.

8) Touche CHANGE COLOR (Changement de couleur)

a) Normalement l'échiquier est agencé de façon que les pièces blanches jouent vers le haut. Pour jouer les Noirs avec les pièces noires devant vous, appuyez sur la touche CHANGE COLOR puis sur la touche GO au début de la partie. Le NOVAG SUPER NOVA jouera alors un coup pour les Blancs depuis le haut de l'échiquier. N'oubliez pas de placer les pièces correctement sur l'échiquier (Noires en bas, blanches en haut).

b) Vous pouvez appuyer sur cette touche à n'importe quel moment (sauf au début d'une nouvelle partie, voir ci-dessus) et la couleur qui a le trait sera inversée. Tous les coups joués avant d'appuyer sur cette touche seront effacés de la mémoire de l'ordinateur et l'histoire de la partie commencera avec cette position. Une tentative d'utiliser la fonction TRACE BACK à partir de cette position ne marchera pas et l'écran affichera le message " bE G " pour vous dire qu'il n'existe plus de coups avant cette position.

9) Touche VERIFY (Verification)

Pour entrer dans ce mode, appuyez une fois sur la touche VERIFY / SET UP et vous verrez sur l'écran " VE r ". N'appuyez pas une seconde fois sur cette touche, car cela vous ferait entrer dans le mode SET UP (l'écran affiche le mot " SE t " si vous entrez accidentellement dans ce mode).

Dans ce mode il y a deux manières de vérifier la position des pièces:

a) Appuyez sur la case que vous souhaitez vérifier et le NOVAG SUPER NOVA vous montrera le nom de la pièce qui se trouve dessus et sa couleur. Mais si la case est vide, alors seules les coordonnées de la case s'afficheront.

b) Appuyez sur la touche de n'importe quelle pièce et la position de celle-ci s'affichera sur l'écran. S'il n'y a pas de pièce de ce type sur l'échiquier, vous verrez le message " no nE " sur l'écran. S'il ya plusieurs pièces du type que vous avez choisi de vérifier, vous verrez leurs emplacements respectifs en appuyant plusieurs fois sur la touche de la pièce jusqu'à qu'il n'y en ait plus d'autre, ce qui fera apparaître le message " no nE " sur l'écran.

10) Touche SET UP (Entrée d'une position)

Pour entrer dans ce mode, appuyez deux fois sur la touche VERIFY / SET UP, ou si vous êtes déja dans le mode VERIFY, appuyez une seule fois. Vous verrez les lettres " SE t " sur l'écran. Attention: si vous entrez une pièce quelconque quand vous êtes dans ce mode, vous effacerez tous les coups enregistrés dans la mémoire, et même s'il n'y a aucun changement dans la position, vous ne pourrez plus faire défiler la partie ni vers l'avant ni vers l'arrière quand vous sortirez de ce mode. Vous pouvez entrer des positions spéciales sur l'échiquier en suivant la procédure que voici:

a) Pour vider l'échiquier de toutes ses pièces, appuyez sur la touche CLEAR BOARD. Pour retirer une pièce, appuyez seulement sur la case sur laquelle elle se trouve.

b) Pour entrer une pièce, assurez-vous d'abord que le symbole de la couleur qui se trouve en bas de l'écran est correct, et si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche COLOR pour la changer. Puis appuyez sur la touche qui porte le symbole de la pièce que vous voulez entrer, puis sur la case sur laquelle vous voulez placer cette pièce.

c) Pour déplacer une pièce d'une case sur une autre, appuyez simplement sur la case où se trouve la pièce pour le moment, puis immédiatement après sur la case sur laquelle vous souhaitez la mettre.

Note: Les positions illégales ne sont pas permises et quand vous appuyez sur la touche GO pour entrer votre position et sortir du mode SET UP, le NOVAG SUPER NOVA vérifiera la légalité de cette position, en particulier s'il y a bien un Roi de chaque couleur sur l'éciquier, et pas deux ou pas du tout, ce qui serait illégal. Toutes les positions illégales seront refusées et l'écran affichera le message " Er r ".

Le NOVAG SUPER NOVA acceptera et exécutera les Roques, promotions de pions et prises en passant à partir de toutes les positions légales que vous aurez rentrées en utilisant le mode SET UP.

11) Touche CLEAR BOARD (Vider l'échiquier)
Utilisez cette touche dans le mode SET UP pour vider l'échiquier de toutes les pièces. Voir la section 10. a) pour davantage d'informations.

12) Touche CLEAR (Effacement)
a) S'il y a des messages sur l'écran tels que " rA n≡", " ES y≡" etc., vous pouvez les effacer en appuyant sur cette touche.
b) Si vous commencez à entrer un coup et souhaitez l'effacer, vous pouvez appuyez sur cette touche pour effacer l'écran et entrer un autre coup.

13) Touche INFO (Informations)
Cette touche fournit des informations sur la partie en cours pandant sa réflexion. Elle possède un affichage rotatif qui montre plusieurs messages. Une fois sélectionné, le mode INFO demeurera sur l'écran jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche CLEAR. A chaque pression apparait une information.

La première pression sur cette touche montre le temps total utilisé par les Blancs, l'écran affichera " tot " puis le temps en minutes et secondes " 00:00 ".

La deuxième pression sur la touche INFO, vous indiquera le temps total utilisé par les Noirs. (même procedure que decrite pour les Blancs).

La troisième pression sur cette touche, vous indiquera le nombre de coups joués jusque là. L'écran affichera " CN t " puis, après une seconce environ, le nombre de coups joué.

La quatrième pression sur cette touche, vous indiquera l'évaluation de la position en cours, en prenant le pion pour l'unité de mesure. Ainsi si l'écran affiche " SC r " puis quelques chiffres, par exemple " 0 41 ", ce qui signifie que le camp qui le trait a presque un demi pion d'avantage. Si l'évaluation est désavantageuse l'écran affichera le signe " – ".

Note: Si vous appuyez sur la touche CLEAR, vous pouvez amener l'écran à afficher le temps total utilisé, premier pas dans le cycle et à partir de là, sur l'écran les 4 modes défileront tour à tour.

14) Touche RESTORE (Rétablissement)
Cette fonction vous permet de rétablir la position sur l'échiquier qui existait au début de la partie, ce qui, dans le cas d'une position entrée à l'aide du mode SET UP peut très bien ne pas être la position de base d'une nouvelle partie. Après avoir appuyé sur cette touche (l'écran affiche " bE G ") vous pouvez utiliser la fonction complémentaire TRACE FORWARD à l'aide de la touche qui porte ce nom, pour rejouer la partie entière. Toutefois, si pendant le défilement de cette partie, vous entrez un coup de

votre choix, vous effacerez ainsi toute l'histoire de la partie et le NOVAG SUPER NOVA considérera qu'il est entré dans une nouvelle partie.

15) Touche TRACE FORWARD (Défilement de la partie)
Cette touche est principalement utilisée pour se déplacer vers l'avant et faire défiler tous les coups d'une partie après avoir activé la fonction RESTORE (voir section 14) pour remettre la position de l'échiquier au départ de la partie en cours qui se trouve dans la mémoire. Chaque pression sur cette touche fera rejouer un coup de la dernière partie jusqu'à ce que tous les coups qui se trouvent en mémoire aient été rejoués et que cela soit indiqué sur l'écran par le mot " EN d ".
Exécutez chaque coup comme vous le feriez pour un coup ordinaire en appuyant sur toutes les cases indiquées (regardez les voyants des rangées et des colonnes), mais n'oubliez pas de retirer les pièces prises, de remplacer les pions par les pièces adéquates lors des promotions et de retirer les pions capturés lors des prises en passant.

16) Touche SOUND (Son)
Le NOVAG SUPER NOVA fait entendre des signaux sonores (des bips) pour vous faire savoir par exemple qu'il vient de jouer un coup, ou que vous venez d'appuyer sur und touche qui correspond à une fonction spéciale et ainsi de suite. Vous pouvez couper ce son en appuyant sur la touche SOUND.

Cette touche fonctionne comme un levier à bascule qui met le son et le coupe alternativement à chaque pression. Notez toutefois que vous ne pouvez pas couper les bips que le NOVAG SUPER NOVA fait quand il a joué son coup.

Note: Lorsque vous appuyez sur la touche NEW GAME, cela rétablit automatiquement les signaux sonores.

17) Touche SOLVE MATE (Résolution de problème)
Le NOVAG SUPER NOVA peut résoudre les problèmes jusqu'aux mats en 14 coups, même ceux dont la solution comporte des roques, des prises en passant et des promotions ou sous-promotions. Vous devrez d'abord entrer la position du problème en utilisant le mode SET UP (voir paragraphe 10). Avant de faire commencer la recherche du mat, assurez-vous que la couleur qui a le trait est la bonne, sinon changez-la en appuyant sur la touche COLOR. Appuyez ensuite sur la touche SOLVE mat de 1 à 14 fois pour indiquer à votre ordinateur d'échecs NOVAG SUPER NOVAG la profondeur d'analyse souhaitée. Appuyez ensuite sur la touche GO pour que votre ordinateur commence sa recherche. S'il n'y a pas de solution, votre écran LCD indiquera " no nE ". Pendant sa reflexion, votre ordinateur NOVAG SUPER NOVA, vous affichera les variantes principales de son analyse ainsi que des informations qu'il affiche tour à tour dans l'ordre suivant:

a) temps utilisé
b) premier coup de la ligne principale
c) second coup de la ligne principale
d) troisième coup de la ligne principale
e) évaluation de la position
(9 99 signifie avantage de 9 99 pions)
f) profondeur de la recherche
(d 6 signifie que l'ordinateur est à une profondeur de 6 demi-coups)
g) variante déjà achevée
(29 30) signifie que sur 30 variantes, il en reste 29 encore à calculer.)

18) Touche EASY (Facile)

Le NOVAG SUPER NOVA utilise toujours le temps de son adversaire pour analyser sa meilleure réponse, ce qui est un gros avantage car cela lui permettra parfois de répondre instantanément, même si la position semble difficile, parce qu'il avait prévu votre coup et terminé l'analyse de la réplique à apporter à votre coup. Pour lui interdire cet avantage, utilisez la touche EASY. Quand cette fonction est activée, le message " ES y≡ " s'affiche sur l'écran, et si vous la supprimez c'est " ES y " qui s'affiche. Cette touche fonctionne comme un levier à bascule qui met la fonction en marche et la coupe alternativement à chaque pression.

19) Touche AUTOPLAY (Ordinateur joue contre lui-même)

Le NOVAG SUPER NOVA peut être réglé pour jouer contre lui-même. Vous pouvez souhaiter qu'il le fasse pour regarder une partie intéressante se dérouler sous vos yeux, ou peut-être pour apprendre quelque chose sur le jeu d'échecs, ou simplement pour analyser le problème posé par une position pendant une nuit entière. Ce mode fonctionnera au niveau auquel le NOVAG SUPER NOVA est réglé, et si vous voulez changer de niveau, vous devez le faire avant d'activer le mode AUTOPLAY.

Pour mettre le NOVAG SUPER NOVA dans le mode AUTOPLAY, appuyez sur la touche LEVEL puis sur la touche AUTOPLAY et GO. Cela fera immédiatement commencer l'analyse du NOVAG SUPER NOVA pour le camp qui a le trait et ensuite il passera à l'analyse du coup pour le camp opposé, et ainsi jusqu'à la fin de la partie par échec et mat ou nul. Vous n'avez besoin d'appuyer sur aucune case, ni de suivre le deroulement de le partie. A n'importe quel moment vous pouvez arrêter l'AUTOPLAY et utiliser la touche RESTORE (voir paragraphe 14) et la touche TRACE FORWARD (voir paragraphe 15) pour faire défiler la partie entière jusqu'au point où vous l'avez arrêtée.

Note: Vous pouvez à n'importe quel moment interrompre le mode AUTOPLAY en appuyant sur la touche GO, ou si vous voulez tout effacer vous pouvez appuyer sur la touche NEW GAME.

DEMO MODE:

Si vous souhaitez utiliser votre ordinateur d'échecs NOVAG SUPER NOVA à des fins de démonstration, appuyez sur SET LEVEL puis sur AUTOPLAY deux fois. Votre écran LCD affichera " dc n≡" pour vous confirmer que vous êtes bien dans le mode AUTOPLAY. Ensuite, appuyez sur la touche GO votre ordinateur d'échecs NOVAG SUPER NOVA, enchainera partie sur partie.

Vous pouvez à n'importe quel moment interrompre le modo DEMO en appuyant soit sur la touche GO, soit sur la touche NEW GAME.

Note: Vous ne pouvez pas interrompre le mode DEMO en appuyant sur GO lorsque celui-ci joue dans la bibliothèque d'ouvertures. Utilisez alors la touche NEW GAME.

20) Touche NEXT BEST (Second meilleur coup)

a) Cela peut vous intéresser de savoir quel coup dans une position donnée est le meilleur choix suivant (le second meilleur coup), avec une évaluation égale ou seulement un peu inférieure au coup qui vient d'être joué par le NOVAG SUPER NOVA. Vous pouvez faire appel à cette fonction juste après que le NOVAG SUPER NOVA a joué son coup. Pour activer cette fonction, appuyez sur la touche LEVEL puis sur la touche NEXT BEST. L'écran affichera " Alt " puis le dernier coup joué à l'envers. Exécutez ce retour en arrière pour le NOVAG SUPER NOVA et n'oubliez pas de replacer une éventuelle pièce capturée (ou un pion s'il y a cu une prise en passant). Dès que vous avez terminé ce retour en arrière, le NOVAG SUPER NOVA commence à analyser le meilleur coup alternatif dans la position en question, et s'il n'y en a pas, alors il jouera le même coup une seconde fois.

b) Dans le cas d'une résolution de MAT, permettant plusieurs solutions, vous pouvez demander à votre NOVAG SUPER NOVA de trouver une deuxième possibilité.

Executez d'abord le coup que vous désirez jouer puis appuyez sur les touches SET LEVEL, TRACE BACK, (= next best). Reprenez maintenant votre coup et votre NOVAG SUPER NOVA débutera sa recherche.

V. AFFICHAGE LCD DU NOVAG SUPER NOVA

L'affichage LCD du NOVAG SUPER NOVA compose de quatre caractères alphanumériques. Les symboles que figurent ci-dessous sont utilisés sur l'écran par le NOVAG SUPER NOVA:

1. Chiffres

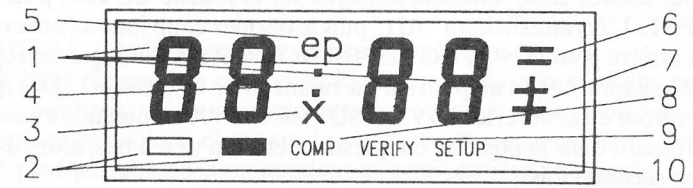
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

2. Lettres et symboles

A B C D E F G H I K L M N O

P Q R S T U V Y ? ≡

L'ECRAN



1 = Affichage à 4 caractères alphanumériques
2 = Indication de la couleur
3 = Symbole qui indique la prise d'une pièce
4 = Séparation pour indiquer le temps
5 = Symbole pour indiquer une prise en passant
6 = Symbole pour indiquer un pat ou un nul
7 = Symbole pour indiquer un échec au Roi/un échec et mat
8 = L'ordinateur est en train de réfléchir
9 = Symbole pour indiquer la fonction de vérification
10 = Symbole pour indiquer la fonction d'entrée d'une position

Symboles pour les pièces d'échecs sur l'écran:

Roi
Dame
Fou
Cavalier
Tour
Pion

EXEMPLES D'AFFICHAGES

Les exemples qui suivent sont les écrans les plus importants de NOVAG SUPER NOVA.

Cet écran indique que le NOVAG SUPER NOVA est prêt et que c'est à vous de jouer.

Affichage après l'entrée de votre premier demi-coup, la localisation de la case de départ de la pièce que vous voulez déplacer.

Affichage après l'entrée de la case d'arrivée sur laquelle vous avez mis votre pièce.

Affichage de la réponse de l'ordinateur.

Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs, alors que l'ordinateur est en train de réfléchir.

Affichage INFO: La réplique de l'ordinateur.

Affichage INFO: L'ordinateur s'attend à ce coup après B8 C6.

Affichage INFO: Sur C1 E3 ce serait la réponse de l'ordinateur.

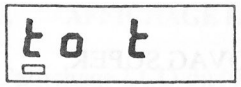
Affichage INFO: Score des Noirs qui sont en train de réfléchir.

Affichage INFO: Nombre de demi-coups de profondeur d'analyse du NOVAG SUPER NOVA jusque là.

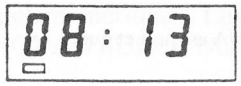
Affichage INFO: Des 43 variantes possibles, il en reste 39 à analyser.

Affichage INFO: L'affichage du score est sélectionné et apparaîtra dans une seconde.

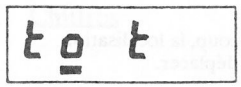
Affichage INFO: Evaluation de la position pour les Blancs, qui ont le trait.



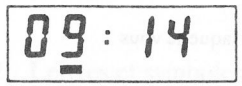
Affichage INFO: Montre que le temps total des Blancs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.



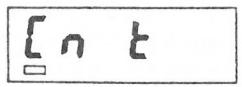
Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Blancs.



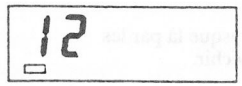
Affichage INFO: Montre que le temps total pour les Noirs est sélectionné et apparaîtra dans une seconde sur l'écran.



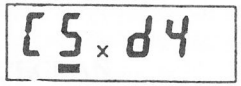
Affichage INFO: Montre le temps total utilisé jusque là par les Noirs.



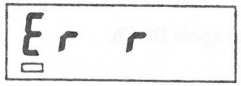
Affichage INFO: L'affichage du nombre de coups joués jusque là dans la partie est sélectionné et apparaîtra sur l'écran dans une seconde.



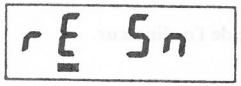
Affichage INFO: Montre le nombre total de coups joués jusque là dans la partie.



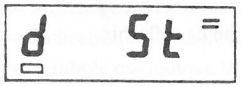
La pièce qui se trouve sur la case D4 est prise par la pièce noire qui se trouve sur la case C5.



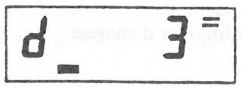
Signal d'erreur qui indique qu'un coup illégal a été joué.



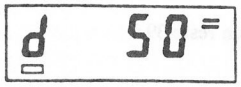
L'ordinateur abandonne.



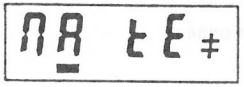
Montre l'annonce d'une partie nulle due à l'insuffisance de matériel.



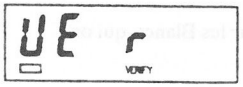
Indique une partie nulle par 3e répétition de la position.



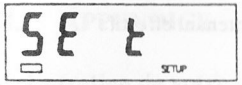
Indique une partie nulle par application de la règle des 50 coups.



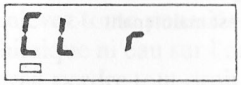
Annonce échec et mat.



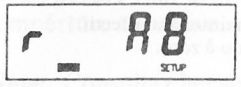
La fonction VERIFY pour vérifier la position des pièces sur l'échiquier est sélectionnée.



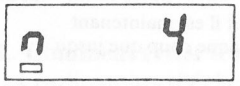
La fonction SET UP est sélectionnée; elle permet d'entrer, de retirer ou de déplacer des pièces.



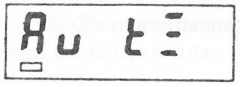
L'utilisation de la touche CLEAR BOARD (VIDER L'ECHIQUIER) est confirmée.



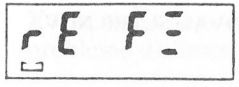
Une Tour noire est entrée sur la case A8 en utilisant la fonction SET UP.



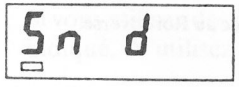
La recherche d'un mat en 4 coups est sélectionnée en utilisant la fonction SOLVE MATE.



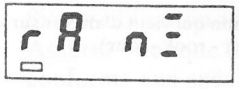
La fonction AUTOPLAY (L'ORDINATEUR JOUE CONTRE LUI-MEME) est en marche (les 3 traits signifient en fonction).



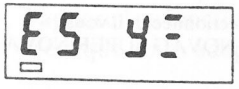
La fonction d'arbitre est activée par la pression sur la touche REFEREE.



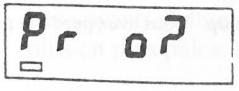
Le son est coupé.



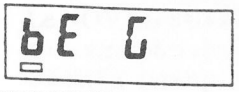
La fonction RANDOM (COUP ALLEATOIRE) est activée.



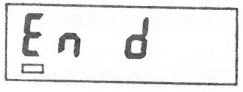
Le mode EASY (FACILE) est activé.



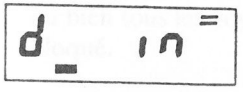
L'ordinateur vous demande en quelle pièce vous souhaitez promouvoir votre pion.



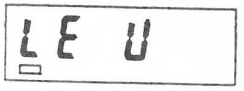
Montre que la partie est replacée à son début par l'activation de la touche RESTORE.



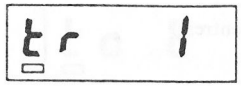
Le dernier coup de la partie a été effectué, il n'y a plus d'autre coup stocké dans la mémoire de l'ordinateur.



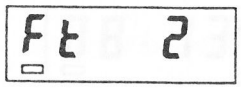
Nul en raison d'un matériel insuffisant pour mater (voir les régles de la F. I. D. E.)



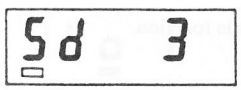
Vous venez juste d'appuyer sur la touche SET LEVEL. Vous venez le niveau sélectionné dans 1 second.



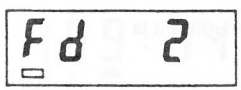
Le niveau de tournoi 1 a été sélectionné et il est maintenant effectif.



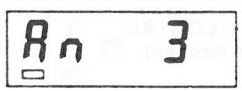
Le niveau de jeu 2 à temps fixe a été sélectionné et il est maintenant effectif.



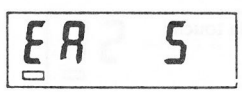
Le niveau de jeu 3 au KO a été sélectionné et il est maintenant effectif. Les pendules vont décompter le temps à rebours jusqu à zéro.



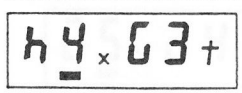
Le niveau de jeu à profondeur fixe 2 est sélectionné et il est maintenant effectif. Le NOVAG SUPER NOVA n'analysera chaque coup que jusqu'à une profondeur de 2 demi-coups.



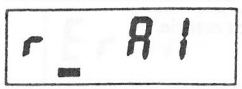
Le niveau d'analyse 3 est sélectionné et il est maintenant effectif.



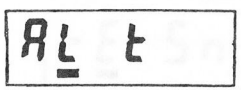
Le niveau de jeu à handicap 5 est sélectionné et le NOVAG SUPER NOVA jouera moins bien volontairement.



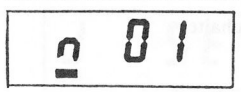
Le coup des Noirs est une prise de h4 en g3 avec échec au Roi adverse.



Le NOVAG SUPER NOVA veut promouvoir son pion qui vient d'arriver sur la case a1 et demande qu'il soit remplacé par une Tour (r - rook - tour).



La fonction SECOND MEILLEUR COUP a été sélectionnée et il vous est demandé d'effacer le dernier coup. L'analyse du NOVAG SUPER NOVA commencera alors.



Le NOVAG SUPER NOVA annonce un mat en 1 coup. Vous avez perdu la partie.

VI. APPENDICE

A. Entretien de votre jeu NOVAG SUPER NOVA

Enlevez toute poussière ou saleté à l'aide d'un chiffon doux. N'utilisez ni solvant chimique ni eau sur l'ordinateur. Toute détérioration causée par leur utilisation vous ferait perdre tout droit à la garantie. Conservez votre appareil au sec et à l'abri de toute tempérture excessive.

Note: Consultez la carte de garantie jointe à l'appareil pour davantage de détails.

B. Comment éviter les fausses pannes

Les ordinateurs d'échecs NOVAG sont soigneusement testés avant de quitter l'usine. Si vous découvrez des problèmes de mauvais fonctionnement, consultez la liste suivante avant d'envoyer votre appareil en réparation.

1. Votre ordinateur ne fonctionne pas du tout et l'écran est vide. Il peut s'agir d'un problème d'alimentation:

- Si vous utilisez des piles, remplacez-les par des neuves en veillant au sens des polarités indiqué. N'utilisez que des piles alcalines à l'exclusion de toute autre pile ordinaire.

- Si vous utilisez un adaptateur, assurez-vous qu'il correspond aux spécifications données. Assurez-vous que les branchements sont bien faits, que votre installation électrique est conforme aux spécifications données et que votre prise de courant est alimentée. Si l'appareil ne fonctionne toujours pas, esseyez avec des piles. Se cela résoud le problème, c'est que votre adaptateur est hors d'usage.

2. Les voyants s'allument faiblement et les lettres sur l'écran sont faibles et deviennent en plus en plus pâles: l'énergie fournie est insuffisante. Changez vos piles.

3. Le NOVAG SUPER NOVA affiche le message d'erreur (" er r ") lorsque vous essayez de rentrer des coups: Vérifiez que votre position est correcte à l'aide de la fonction VERIFY (voir paragraphe 10). Ou si le NOVAG SUPER NOVA vous demande d'entrer la promotion d'un pion, appuyez sur l'une des touches de pièce.

4. Le NOVAG SUPER NOVA se bloque et ne répond à aucune pression sur les touches, ou bien tous les voyants s'allument et le NOVAG SUPER NOVA est complètement bloqué.

Remettez le NOVAG SUPER NOVA à zéro en procédant comme suit:

a) Retournez l'ordinateur et cherchez le trou marqué ACL.
b) Utilisez un instrument long et pointu (la pointe d'un crayon par exemple), enfoncez-le dans le trou et laisse-le dedans pendant au mois 10 secondes. Vous pouvez maintenant reprendre l'utilisation normale du NOVAG SUPER NOVA.

5. Le clignotement des voyants est plus lent:
   La puissance des piles est insuffisante, changez-les.

6. Un des voyants ne s'allume pas:
   Entrez dans le mode VERIFY et vérifiez tous les voyants de rangées et de colonnes en appuyant sur chaque case. Si le voyant qui ne s'allumait pas reste éteint, envoyez votre NOVAG SUPER NOVA en réparation.

7. Une des cases n'enregistre pas un coup:
   S'il n'y a pas de bip sonore quand vous appuyez sur cette case (bien sûr le son ne doit pas avoir été coupé!), alors vous devez envoyer votre NOVAG SUPER NOVA en réparation.

C. Données techniques

Taille du programme	32K de mémoire morte (ROM) 8K de mémoire vive (RAM)
Consommation électrique	28 mA minimum 40 mA maximum
Piles	6 x 1,5V UM-3 (R6) alcalines
Durée d'un jeu de piles	50 heures
Adaptater	Article No. 8210 (9V DC 250 mA) ou Universal 9V
Vitesse de l'horloge	16 MHz
Bibliothèque d'ouverture	plus de 15,000 demi-coups
Niveaux de jeu	48
Mémoire de la partie	la partie est gardée en mémoire même lorsque lorsque l'ordinateur est éteint. Elle y restera tant que les piles fonctionneront.
Retour en arrière	sur la partie
Résolution des problèmes	jusqu'aux mats en 14 coups
Announce des mats	jusqu'aux mats en 7 coups
Profondeur de la recherche	jusqu'àux 14 demi-coups
Echiquier très plat	234 x 284 x 27 mm

Toutes ces caractéristiques peuvent être modifiés sans préavis.

Ce jeu d'échecs électronique a été fabriqué suivant les normes de haute qualité et de sécurité de Novag Industries Ltd. La conformité aux normes CE-EN71 est garantie par l'importateur dont le nom figure sur la carte de garantie jointe à l'appareil. Ne pas laisser entre les mains des enfants de moins de 36 mois, des éléments pouvant être avalés.

NOVAG®
est une marque déposée par
NOVAG INDUSTRIES LTD.
Rm. 906-910, 9th Floor,
Kornhill Metro Tower,
1, Kornhill Road, Quarry Bay
Hong Kong.
Tel: 5682263 Fax: 5675003
Telex: 74018 HOMIT HX

Copyright © 1990 Novag Industries Ltd.
Hong Kong.

Art No. 904-90
French